

удовольствием слушали классическую музыку, а то и сами играли на музыкальных инструментах, посещали театры, значит, им нельзя отказать в духовных запросах, но они были человеконенавистниками».

в) Между образованностью и духовностью: ни высшее образование (или даже несколько), ни ученая степень сами по себе не делают человека высоко духовным.

В сочинениях студентов мелькнула идея о духовности как уделе избранных, в связи с чем возникает вопрос: «а остальным (всем) может и не надо?» Вопрос остался открытым...

Подводя итог, отметим, что несмотря на шаблонность и в ряде случаев излишнюю эмоциональность суждений, в сочинениях студентов со всей очевидностью выражена обеспокоенность состоянием духовной сферы, искренняя озабоченность сложившейся нравственной ситуацией в современном обществе.

УДК 004.9:791.4

Помелов Владимир Александрович,
аспирант, chelwolf@mail.ru

Челябинская государственная академия культуры и искусств, г. Челябинск

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК НОВАЯ ФОРМА КИНОИСКУССТВА

Аннотация: феномен компьютерных игр рассматривается как новое искусство, порождённое кинематографом. Компьютерные игры рассматриваются с позиции философии искусства и философской антропологии.

Ключевые слова: компьютерная игра, кинематограф, искусство, креативный потенциал, креатив.

Pomelov Vladimir Aleksandrovich

COMPUTER GAMES AS A NEW FORM OF CINEMA

Abstract: the phenomenon of computer games is viewed as a new art, generated by the film. Computer games are considered from the perspective of philosophy of art and philosophical anthropology.

Keywords: computer game, cinema, art, creative potential, creative.

Искусство – это один из способов познания и осмысления человеком мира и самого себя (наряду с наукой и религией). [6] Искусство само по себе в разных своих представлениях оказывало сильнейшее влияние на человека во все времена. Сегодня искусство имеет множество самых разных видов и форм, одна из которых – кино, представляющая особый интерес, поскольку в этой мощнейшей форме искусства могут быть соединены сразу несколько других его массивных форм, таких, как аудио-визуальная форма, драматическая форма, литературная форма и т.д.

Киноискусство, которое приобрело в XX веке особый масштаб, метко «атаковывало» человека, иногда заставляя его воспринимать себя всем своим существом. Может ли быть что-то сильнее кино? Может ли кино оккупировать новые формы искусства? Какой потенциал это будет носить для человека, «пожирающего» эту огромную форму искусства?

Эти и другие вопросы из области философии искусства и философской антропологии ставит перед нами и динамично развивающийся феномен компьютерных игр, постепенно подменяющий собой киноискусство. На данном этапе развития компьютерных игр и компьютерных технологий возможно говорить, что компьютерные игры являют собой продолжение киноискусства, являются его более «густой концентрацией» (продолжением, способным заставить человека как никогда сильно включаться в замысел творца).

Сам вопрос о том, являются ли компьютерные игры искусством, обсуждается достаточно давно и имеет множество вариантов ответов, при этом стоит отметить, что в 2011 году компьютерные игры были официально признаны правительством США и американским национальным фондом отдельным видом искусства, наряду с театром и кино [2], что представляется весьма интересным.

Компьютерные игры являются одной из драматических форм и строятся на классических законах драмы. [3] Поэтому постановка вопроса не нова и существует множество научных публикаций, в которых компьютерная игра сравнивается, например, с театром и массовым киноискусством. В частности, в статье Месеняшиной Л.А. и Селютина А.А. «Компьютерная игра: аттракцион? Искусство?» [5, 86-87] приведён обзор различных мнений относительно позиционирования компьютерной игры в культуре, а также приводится попытка сравнения компьютерных игр с кинематографом. В качестве выводов сравнения обозначены три суждения:

«1. Поскольку новые технологии в принципе способны создавать новые виды искусства, нет принципиальных препятствий к превращению компьютерных игр, возникновение которых обеспечивается определенным уровнем развития техники, в новый вид искусства.

2. Тем не менее, на сегодняшний день компьютерные игры в значительной степени продолжают оставаться феноменом т. н. массового искусства, которое для автора (авторов) является разновидностью коммерческой деятельности, а для потребителя – разновидностью игры, направленной на подтверждение имеющихся у него моделей действительности и самого себя.

3. Вместе с тем ничто не препятствует превращению компьютерной игры в т. н. высокое искусство, если и автор(ы), и участники игры готовы к расширению ее познавательных функций и к получению принципиально непредсказуемых результатов»

Индустрия компьютерных игр в своём современном варианте как раз является создателем той новой формы искусства, о которой говорят авторы (по сути своей являясь более высокой концентрацией киноискусства и тяготея к нему), поскольку благодаря развитию технологий на сегодняшний день можно говорить о расцвете авторских игр, не зависящих от законов рынка, но ориентированных на человеческие ценности, на внутренние запросы человека и созданные по душевному порыву творца. Сегодня каждый может создать в одиночку или командой компьютерную игру, которая будет доступна каждому.

Но разговор о компьютерных играх и искусстве можно продолжить и на примере так называемых массовых игр, обращённых к душе человека. Один из примеров массовой игры (одновременно игры технологичной, высококачественной), которую можно назвать искусством является игра Deus Ex Human Revolution, вобравшая в себя сразу несколько жанров, которые создают превосходную историю о ценности естественной человеческой жизни, в которой, как утверждает концовка игры, еще не время ставить точку. Игра касается таких интересных тем и имеет такую фундаментальность, что можно с уверенностью сказать – этот проект является чем-то большим, чем просто развлечение. Фактически это можно сравнить с шедевром кино, в котором человек может метаться не только в духовном смысле, но и в буквальном, активно действуя в этом кино, принимая решения, от которых зависит его ход.

Безусловно, говоря о компьютерных играх как продолжении кинематографа, важно отметить, что, как показывает история, увеличение насыщенности, драматичности не всегда ведет к увеличению интереса к произведению. И наоборот, шедеврами могут стать работы «минималистические» в техническом и сюжетном плане. Сейчас идут работы по созданию интерактивного кино и телевидения, но, тем не менее, игры на данный момент лидируют, что демонстрируют результаты недавних исследований [1]. О чём это может говорить? Возможно это свидетельство того, что игровой элемент, это то, что может изменить искусство кино.

Компьютерная игра, обладая теми же средствами, что и кинематограф, выходит на принципиально новый уровень в том числе за счёт своих особых технико-технологических свойств, которые обеспечивают наиболее сильное погружение потребителя в искусство, а также позволяют игре быть игрой:

- игра имеет интерактивность (игрок не является потребителем, он является соучастником). Зритель трансформируется в игрока, надевая на себя сюжетную роль. Он и играет и смотрит;
- игра имеет нелинейность в отличие от кино (хотя есть и примеры фильмов с двумя концами, тем не менее они уступают нелинейности игры, которая заключается в том, что игрок влияет на сюжет на всей протяжённости игрового сюжета);
- современная игра представляется итогом развития компьютерной техники, и техники вообще. По своим производственным и визуально-коммуникационным возможностям она превосходит кинематограф по ряду параметров;

Обобщая тезис о компьютерных играх как новой форме киноискусства, важно отметить, что, кино открыло новые способы самовыражения, углубило «проникновение» человека в свою сущность, осветило другие грани восприятия. М. Мерло-Понти говорил о том, что кино обращается не только к глазу, но ко всем чувствам, оно научило нас «видеть всем телом» [4]. Несомненно, компьютерные игры погружают в себя человека гораздо сильнее – в этом их преимущество и недостаток.

Библиографический список

1. Игровая индустрия обогнала кинопрокат в России и СНГ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://corp.mail.ru/press/news/1713> (Дата обращения 18.05.13);
2. Индустрия компьютерных игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/%C8%ED%E4%F3%F1%F2%F0%E8%FF_%EA%EE%EC%EF%FC%FE%F2%E5%F0%ED%FB%F5_%E8%E3%F0 (Дата обращения 18.05.13);
3. Компьютерные игры. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/%CA%EE%EC%EF%FC%FE%F2%E5%F0%ED%E0%FF_%E8%E3%F0%E0 (Дата обращения 18.05.13);
4. Мерло-Понти М. Кино и новая психология. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.psychology.ru/library/00038.shtml> (Дата обращения 18.05.13)
5. Месеняшина Л. А., Селютин А. А. Компьютерная игра: аттракцион? Искусство? / Л. А. Месеняшина, А. А. Селютин – Челябинск.: ООО Центр интеллектуальных услуг "Энциклопедия", 2011. - 82-86 с.;
6. Философия: Энциклопедический словарь. — М.: Гардарики. Под редакцией А.А. Ивина. 2004.

УДК 316.422.4:316.2

Проказин Виктор Валентинович,
кандидат социологических наук, доцент

Амурском государственном университете, Благовещенск

ЭВОЛЮЦИЯ ПРОБЛЕМАТИКИ ПРОГРЕССА В РУССКОЙ ДОСОВЕТСКОЙ СОЦИОЛОГИИ

Аннотация: Предложена логическая и хронологическая систематизация проблематики прогресса в русской досоветской социологии.

Ключевые слова: прогресс, русская досоветская социология.

EVOLUTION OF THE PERSPECTIVE OF PROGRESS IN THE RUSSIAN PRE-SOVIET SOCIOLOGY

Abstract: Logical and chronological systematization of a perspective of progress in the Russian pre-Soviet sociology is offered.

Keywords: progress, Russian pre-Soviet sociology.

Историография проблематики прогресса в русской социологии XIX - начала XX вв. является достаточно богатой. Этой проблеме в современной отечественной истории социологии посвящены диссертационные исследования, монографии, сотни статей. Имеющиеся исследования раскрывают различные ее аспекты (взгляды отдельных авторов, особенности видения проблематики какими-то отдельными направлениями и пр.), но большую их часть объединяет одно – традиционный, классический исторический подход, предполагающий рассмотрение точек зрения отдельных авторов во всей их детальности и уникальности. Как следствие, имеющиеся работы по преимуществу идеографичны. Вместе с тем, сегодня имеется потребность в логической и хронологической систематизации подходов русских социологов к решению проблемы прогресса. Подобное исследование должно представлять не историческую работу, быть теоретическим, поскольку должно иметь целью построение модели, схемы эволюции взглядов на прогресс русских социологов.